

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pola hidup yang konsumtif yang didasarkan atas memenuhi keinginan bukannya kebutuhan, cenderung mendorong seseorang untuk meghalalkan segala cara agar keinginan untuk memiliki sesuatu dapat terwujud. Hal ini yang menyebabkan timbulnya tindak pidana kejahatan seperti pencurian dan perjudian. Dalam menjalankan praktik perjudian sekalipun, sering dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dapat dikatakan bahwa teknologi informasi, media dan komunikasi adalah pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi media efektif guna menyuburkan perbuatan melawan hukum seperti perjudian.

Perjudian merupakan suatu pilihan yang dianggap sangat menjanjikan keuntungan tanpa harus bersusah payah bekerja. Judi dianggap sebagai pilihan yang tepat bagi sebagian orang untuk mencari uang dengan cara yang lebih mudah. Dampak dari perjudian sengaja diabaikan oleh mereka yang melakukan praktik perjudian dan lebih mementingkan keuntungan yang jarang mereka peroleh. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Simanjuntak, bahwa perjudian berpotensi untuk meningkatkan kejahatan serta pelanggaran-pelanggaran terhadap norma-norma sosial lainnya, misalnya orang yang kalah berjudi, karena kebutuhan uang orang itu akan melakukan pencurian, perampokan dan lain-lain.¹ Senada dengan Simanjuntak, Kartini Kartono juga menyatakan bahwa akar dari tindak pidana pencurian,

¹ Simanjuntak, *Beberapa Aspek Patologi Sosial*, Alumni; Bandung, 1981, hlm 195-196.

penipuan dan perampokan juga erat hubungannya dengan kebutuhan untuk memenuhi hasrat berjudi seseorang.²

Perjudian dengan bentuk apapun dan jenisnya merupakan salah satu kegiatan yang jelas dilarang keberadaannya di Indonesia. Larangan ini seperti yang telah diatur dalam KUHP Pasal 303 dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian serta Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Berkaitan dengan larangan perjudian tersebut, pada tanggal 6 April 2011 yang lalu Mahkamah Konstitusi (MK) telah menolak permohonan uji materi terhadap Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang meminta legalisasi judi di Indonesia (Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 21/PUU-VIII/2010). Terlebih lagi, Indonesia dalam sila ke-1 Pancasila menyatakan Ketuhanan Yang Maha Esa yang maknanya adalah warga negara Indonesia ialah warga negara yang berketuhanan, warga negara Indonesia mayoritas beragama Islam dan dalam ajaran agama Islam sendiri yakni dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 219 disebutkan bahwa perbuatan judi merupakan suatu hal yang sangat dilarang (*haram*) oleh agama. Hal tersebut dikarenakan perjudian adalah permainan yang tidak luput dari untung-rugi yang dialami oleh si pemain.³ Artinya, negara secara tegas melalui Putusan MK juga berdasar nilai ketuhanan menyatakan bahwa perjudian tetap dilarang dan sampai kapanpun tidak akan berubah menjadi suatu yang *legal*.

Seiring berkembangnya zaman ini, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, perjudian di Indonesia juga mengalami perkembangan metodenya. Pada saat ini seseorang dapat melakukan perjudian sebagaimana di maksud dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Pasal 1 ayat (1) butir (a) Perjudian di Kasino, yang antara lain

² Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Rajawali Jilid I: Jakarta, 1981, hlm. 67.

³ Yusuf Al-Qardhawi, *Halal dan Haram dalam Islam*, PT Bina Ilmu: Jakarta, 1993, hlm. 147.

meliputi: *Rolette, Blackjack, Baccarat, Jackpot, Poker* dan lain-lain, serta perjudian yang terkait dengan hasil pertandingan sepak bola tidak lagi harus berkumpul dan bertemu di satu tempat untuk melaksanakan perjudiannya. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta fasilitas perbankan yang ada, maka cukup dilakukan di depan komputer atau *gadget* yang dilengkapi dengan koneksi internet serta membuka situs/laman perjudian maka perjudian telah dapat dilakukan. Hal yang demikian ini sering disebut dengan perjudian *online*. Dengan sistem *online*, perjudian akan menjadi lebih praktis dilakukan, cepat (*realtime*), tidak dibatasi ruang dan waktu serta lebih aman dibandingkan dengan perjudian secara konvensional yang selama ini dikenal oleh masyarakat luas. Kemudahan-kemudahan inilah yang menjadikan perjudian *online* semakin tumbuh subur dari waktu ke waktu.

Menurut informasi yang dihimpun oleh Penulis, bahwa maraknya perjudian *online* ini dimulai sejak awal tahun 2009 yang juga melibatkan seluruh kalangan baik yang berusia produktif hingga lansia, baik yang bergolongan ekonomi tinggi hingga yang berekonomi pas-pasan.⁴ Hal ini tentunya menjadi permasalahan yang cukup serius mengingat efek dari tindak pidana perjudian tidak hanya berhenti di ranah perjudian saja melainkan dapat meluas hingga menimbulkan tindak pidana lain dikarenakan seseorang yang ketagihan berjudi namun modal sudah habis. Selain itu, faktor praktis dan kemudahan dalam mengakses dalam melakukan tindak pidana perjudian juga turut serta menjadi penyubur tindak pidana perjudian ini hingga sulit untuk diberantas.

Secara ringkas, faktor-faktor yang mempengaruhi berkembangnya perjudian *online* di Indonesia yaitu, *Pertama*, Pemerintah yang dalam hal ini adalah kementerian terkait,

⁴ “Judi Online Dibongkar” <http://reskrimsus.metro.polri.go.id/berita/judi-online-dibongkar> , diakses pada tanggal 20 April 2018.

sangat minim melakukan upaya preventif (misalnya melalui upaya pemblokiran sebagaimana yang dilakukan terhadap situs-situs pornografi). Kenyataan ini dapat dilihat dari banyaknya situs-situs judi *online* yang bebas beroperasi lengkap dengan situs-situs referal dan situs dari para agennya. Bahkan secara terang-terangan mempromosikan situsnya melalui fasilitas iklan berbayar yang disediakan oleh mesin pencari seperti Google. Kedua, penyalahgunaan fasilitas perbankan. Maraknya perjudian *online* tentunya tidak bisa dilepaskan dari adanya berbagai fasilitas perbankan yang ada pada saat ini seperti *Auto Teller Machine* (ATM), *Internet Banking*, *Mobile Banking* dan lain-lain. Dengan berbagai fasilitas perbankan tersebut, sangat mempermudah proses pembayaran dari pihak pemain kepada pihak pengelola dan sebaliknya.

Persoalan penegakan hukum perjudian *online* juga membuat aparat kepolisian harus bekerja lebih keras lagi untuk memperoleh alat bukti. Jika pada perjudian secara konvensional, alat bukti dapat diperoleh di tempat kejadian berupa uang, kartu, dadu, maka dalam perjudian *online* dilakukan permainan komputer biasa. Pada perjudian *online* dengan menggunakan media internet, taruhan dibayar bukan dari tangan ke tangan, akan tetapi ditransfer langsung dengan menulis nomor *account* kartu kredit melalui internet pula.⁵ Dalam hukum acara pidana di dalam bidang pembuktian mengenal adanya Barang Bukti dan Alat bukti, yang mana keduanya sangat diperlukan dalam proses persidangan untuk membuktikan suatu tindak pidana yang didakwakan terhadap terdakwa. Barang Bukti atau *corpus delicti* adalah benda-benda yang tersangkut dalam suatu tindak pidana.⁶ Walaupun belum ada

⁵ CR. Janower, "*Gambling on the Internet*" <http://jcmeIndiana.edu> diakses pada tanggal 20 April 2018.

⁶ "Pengertian kata Pembuktian", <http://kamusbesarbahasaIndonesia.org/Pembuktian> , diakses pada tanggal 20 april 2018.

definisi secara implisit mengenai apa itu Barang Bukti namun jika dipahami secara keseluruhan dari pasal per pasal maka akan diketahui bahwa apa sebenarnya barang bukti itu.⁷

Kemudian alat bukti yang sah untuk diajukan di persidangan sebagaimana diatur di dalam Pasal 184 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHP) adalah

- a. Keterangan saksi
- b. Keterangan ahli
- c. Surat
- d. Petunjuk
- e. Keterangan terdakwa

Alat bukti yang disebutkan KUHP di atas secara limitatif dan kurang mengakomodir dari pemenuhan alat bukti dalam tindak pidana yang memanfaatkan ilmu teknologi dan telekomunikasi, maka saat ini telah ada mekanisme peraturan perUndang-Undangan yang mengatur berbagai aktifitas yang dilakukan di dunia maya (*cyberspace*), termasuk pelanggaran hukum yang terjadi yakni Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut Undang-Undang ITE) yang memperluas pengertian dari barang bukti dalam Hukum Acara Pidana. Selain Undang-Undang ITE, tindak pidana perjudian juga telah diatur dalam KUHP sebagaimana tercantum dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP.

Pasal 303 ayat (3)

“Perjudian yaitu tiap-tiap permainan yang mendasarkan harapan untuk menang, pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak

⁷ Ratna Nurul Afiah, *Barang Bukti dalam Proses Pidana*, Sinar Grafika: Jakarta, 1989, hlm. 14

diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”⁸

Pasal 303 bis ayat (1)

“Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun dan denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

Ke 1 “barang siapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar pasal 303;

Ke 2 “barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau dipinggirnya ataupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada ijin dari penguasa yang berwenang”.

Menurut penjelasan Pasal 303 ayat (3) KUHP sebagaimana di atas, bahwa yang menjadi obyek adalah permainan judi yang dalam bahasa asing dikenal dengan istilah *hazardspel*. Tidak semua permainan judi termasuk *hazardspel*. Yang dimaksud dalam Pasal 303 ayat (3) adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.⁹ Sedangkan subyek yang dikenakan tindak pidana perjudian adalah setiap orang yang terlibat dalam suatu praktik perjudian. Artinya, penyidik dituntut untuk mencari alat bukti yang dalam perjudian *online* sangat susah untuk mendapatkannya.

Latar belakang lahirnya Undang-Undang ITE adalah dikarenakan adanya perkembangan yang muncul dalam berbagai bentuk kejahatan di dunia maya (*cyber crime*) yang tidak dapat lagi dikenakan sanksi berdasarkan peraturan perUndang-Undangan yang ada sebelumnya yaitu KUHP. Setiap tindak pidana yang berhubungan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan telekomunikasi pada saat ini dikenakan sanksi sesuai dengan KUHP dan juga dikenakan sanksi sesuai dengan Undang-Undang ITE.

⁸ Kartini Kartono, *Op.Cit.*, hlm. 52.

⁹ R. Soesilo, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Politea: Bogor, 1996, hlm. 222.

Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, tindak pidana perjudian *online* diatur dalam pasal 27 ayat (2) dan ketentuan pidana atas pelanggaran tersebut ditegaskan dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Salah satu contoh kasus perjudian *online* yang belum lama ini ditangani oleh Sub Direktorat Kriminal Khusus Polres Kudus adalah kasus perjudian *online* yang dilakukan oleh tersangka Deni Iriyanto (DI). Modus operandi yang dilakukan oleh tersangka DI adalah mengajak orang-orang turut bergabung dalam permainan judi Hongkong dan Sydney yang dilakukan melalui internet yang isinya menawarkan untuk melakukan permainan menebak angka yang berjumlah 4 angka. Ketika seseorang menebak 4 angka tersebut dan ternyata benar, maka dengan nilai Rp 1000 (seribu rupiah) seseorang bisa mendapatkan *reward* berjumlah Rp 2.500.000 (dua juta lima ratus ribu rupiah), jika menebak 3 angka dari belakang dan benar, dengan memasang taruhan sejumlah Rp 1000,- seseorang berhak mendapatkan *reward* sejumlah Rp. 350.000,- dan berlaku kelipatannya dalam menggunakan taruhan yang diterapkan. Orang-orang lebih populer menyebut perjudian jenis ini dengan judi Togel. Untuk melakukan permainan tersebut, para pengakses dipersilakan untuk membuka aplikasi di Internet dan membayar sejumlah uang taruhan kepada DI.

Contoh kasus di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa apa yang telah dilakukan oleh kedua tersangka DI merupakan salah satu bentuk tindak pidana perjudian yang telah memenuhi unsur yang terdapat pada Pasal 303 ayat (1) KUHP dengan uraian unsur pasalnya yaitu :

“Diancam dengan ancaman pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah barang (berdasarkan Undang-Undang nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian jumlah pidana penjara telah diubah menjadi sepuluh tahun dan denda menjadi dua puluh lima juta rupiah),barang siapa tanpa mendapat ijin:

Ke-1 : Dengan sengaja mengadakan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian,atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan main judi.

Ke-2 : Dengan sengaja mengadakan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan judi itu”.

Di Kabupaten Kudus berdasarkan hasil wawancara dengan Direktorat Reskrim Polres Kudus Asnawi menyebutkan tindak pidana perjudian sangat sulit untuk dibedakan antara perjudian konvensional dan juga perjudian *online*. Meskipun telah terbentuk Direktorat *Cyber Crime* seperti yang ada di Polda Metro Jaya. Kepolisian Resort Kudus menganggap bahwa *gadget* yang digunakan oleh pemain atau pengelola adalah sebagai media semata yang bukan dipandang sebagai objek yang harus dipisahkan dan terspesifik dalam Undang-Undang ITE, sehingga klasifikasi perjudian *online* maupun konvensional hanya dikenai Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP saja.¹⁰

Tindakan perjudian di Kabupaten Kudus mengalami peningkatan yang cukup signifikan terjadi dari tahun ke tahun, menurut pengamatan yang dilakukan oleh Penulis dalam wawancara yang dilakukan di Polres Kudus, bahwa Polres Kudus telah menangani kasus perjudian (baik *online* dan konvensional) 2014 terdapat 23 Kasus, 2015 terdapat 22

¹⁰ Asnawi, "Wawancara Pribadi", Kepolisian Resort Kudus Direktorat Reskrim Polres Kudus, pada tanggal 12 Maret 2018.

kasus, 2016 terdapat 23 kasus dan tahun 2017 terdapat 67 kasus.¹¹ Tren yang mengalami peningkatan tersebut perlu untuk diwaspadai dan harus segera diatasi secepatnya dengan cara memberantas bandar dan pengepul judi.

Saat ini, terjadi permasalahan jika disoroti dalam penerapan atau implementasi hukum yang terjadi dalam penegakan hukum terdakwa perjudian. Oleh karena, kepolisian Resort Kudus tidak ambil pusing untuk menangani kasus perjudian apakah *online* atau konvensional. Mereka akan menerapkan Pasal 303 KUHP pada keduanya, jika berbentuk *online* maka HP yang digunakan untuk membuka *browsing* guna memasang taruhan dijadikan sebagai barang bukti saja.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melihat penerapan praktik sanksi dalam tindak pidana perjudian *online* di Kabupaten Kudus dengan sebuah penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Online di Kabupaten Kudus”. Penelitian ini dilakukan dengan metode yuridis normatif melakukan analisis putusan Pengadilan Negeri Kudus Putusan Nomor 15/Pid.B/2008/PN.Kds dan Putusan Pengadilan Kudus Nomor 35/Pid.B/2018/PN. Kds, dengan dilengkapi wawancara terhadap aparat penegak hukum mulai dari pihak Kepolisian, Kejaksaan maupun Hakim di Kabupaten Kudus dalam memberikan pertimbangannya mengenai proses pembuktian perjudian *online*.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat permasalahan terkait dengan proses pembuktian yang terjadi dalam tindak pidana melalui media internet (*online*) maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

¹¹ Asnawi, “Wawancara Pribadi”, Kepolisian Resort Kudus Direktorat Rekrim Polres Kudus, pada tanggal 12 Maret 2018.

1. Mengapa pembuktian perjudian *online* dan konvensional disamakan dalam praktik penegakan hukumnya?
2. Bagaimanakah langkah yang harus dilakukan dalam pembuktian terhadap perjudian *online* di Wilayah Kabupaten Kudus?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui alasan disamakannya praktik pembuktian perjudian *online* dengan perjudian konvensional di wilayah kabupaten kudus.
2. Untuk mengetahui yang seharusnya dilakukan dalam menerapkan pembuktian terhadap tindak pidana perjudian *online*.

D. KEGUNAAN PENELITIAN

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penulisan ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan pemikiran keilmuan hukum yang berkaitan dengan Tindak Pidana Perjudian. Khususnya tentang Pembuktian Tindak Pidana Perjudian *Online* di Kabupaten Kudus, sehingga memberikan manfaat guna perkembangan hukum pembuktian Tindak Pidana Perjudian *Online* di Indonesia.

2. Kegunaan Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis kepada:

- a. Masyarakat, mampu memberikan pengetahuan mengenai dasar hukum tindak pidana perjudian *online* perjudian, agar memahami dan mentaati semua peraturan hukum yang ada.

- b. Aparat Penegak Hukum, guna memberi masukan terkait pembuktian tindak pidana perjudian *online*.
- c. Mahasiswa Hukum, memberikan pengetahuan dan referensi khususnya bagi mahasiswa hukum Universitas Muria Kudus yang ingin mendalami hal-hal yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian khususnya, dalam hal pembuktian tindak pidana perjudian *online*.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan skripsi yang berjudul “Pembuktian Tindak Pidana Perjudian *Online* di Kabupaten Kudus” dibagi menjadi 5 (lima) bab dengan gambaran sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I berisikan pendahuluan skripsi yang terdiri dari sub bab Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penulisan, dan Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II berisikan tentang tinjauan pustakayang terdiri dari ;

- A) Pengertian Pembuktian dalam KUHAP
- B) Barang Bukti dalam Hukum Acra Pidana
- C) Pengertian Perjudian
- D) Sejarah Perjudian
- E) Tindak Pidana Perjudian Konvensioal dan *Online*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III berisikan tentang Metode Pendekatan, Spesifikasi Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Metode Pengolahan dan Penyajian Data dan Metode analisis data yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV berisikan hasil dari penelitian dan pembahasan dari inti skripsi mulai dari pembuktian tindak pidana perjudian *online* dan konvensional serta langkah yang harus dilakukan dalam pembuktian tindak pidana perjudian *online*.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab IV ini berisikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah, selain itu pada bab ini juga disertakan saran dari penulis yang merupakan masukan demi tercapainya solusi dalam permasalahan tindak pidana perjudian *online* yang ditujukan ke berbagai pihak terkait khususnya kepada aparat penegak hukum.